COLLANA ERRANZE

IL CASO ABOLITO

La progettazione dell'autenticità

Giovanni Martini

Il Caso Abolito

La progettazione dell'autenticità

Collana Erranze · 12 — Giovanni Martini

© 2026 Giovanni Martini — CC BY-NC-SA 4.0

Il testo è stato scritto dall'autore; strumenti di intelligenza artificiale sono stati utilizzati come supporto editoriale (rifinitura linguistica e coerenza del testo).

Sommario

Prologo: Il momento sbagliato

Parte Prima: Cosa richiede il mito
- Il sacro e l'aleatorio
- L'aura e il qui-e-ora
- La soglia
- Il gioco infinito

Parte Seconda: La logica del controllo
- Weber e il disincanto
- Taylor e l'ottimizzazione del gesto
- Illich e la controproduttività
- Il paradosso dell'autenticità

Parte Terza: I campi
- L'evacuazione della soglia
- Il tempo sacro colonizzato
- La comunità in kit
- Il simulacro assoluto
- Il feticismo dell'autenticità

Parte Quarta: Ciò che l'ingegnerizzazione non può fare
- L'antifragilità
- Progettare le condizioni, non l'esperienza
- La posizione del saggio

Epilogo: Il caso che rimane

Testi di riferimento

Prologo: Il momento sbagliato

Ogni matrimonio ben riuscito ha un momento in cui qualcosa non torna. Non durante il litigio con il catering, non quando la musica attacca in ritardo: in quei momenti c'è almeno il problema da risolvere, la realtà che fa irruzione. Il momento sbagliato è diverso. Avviene quando tutto va esattamente come previsto.

Può essere il minuto in cui il wedding planner sussurra *adesso* e le porte si aprono sulla navata, e gli sposi si guardano con l'espressione che avevano concordato. O il brindisi studiato nei minimi particolari, dove ogni parola è giusta e il silenzio segue dove il silenzio deve seguire. O la fotografia sul tramonto, ripetuta quattro volte perché la prima non aveva la luce giusta. In tutti questi casi la sensazione è simile, e difficile da nominare. Non è tristezza, non è rimpianto. È qualcosa come la percezione che il senso sia altrove, non qui, non in questo momento che avrebbe dovuto essere *il* momento. Come se l'evento stesse accadendo leggermente di fianco a dove si è.

In Italia, i matrimoni sono in calo di lungo periodo, e con loro la durata media delle unioni. Contemporaneamente, l'industria del wedding planning è in espansione: cerimonie più elaborate, più costose, più fotografate. I due trend non si contraddicono: si spiegano a vicenda. Quando la sostanza si indebolisce, la forma compensa. La scenografia cresce in proporzione inversa alla certezza.

Il wedding planner non è il sintomo di un'epoca frivola. È la risposta professionale a un bisogno reale: produrre, attraverso la cura dei dettagli, ciò che la cerimonia non contiene più da sola. Fiori, luce, playlist, dress code, menu in otto portate, tableau ménu calligrafato, photobooth, droni per le riprese aeree: ognuno di questi elementi è una risposta a un'ansia specifica, e l'ansia è reale. Il problema è che l'ansia non scompare: cambia forma. La cura ossessiva per i dettagli non copre il vuoto, lo rivela. E il risultato è quella leggerissima dissonanza che i presenti avvertono senza riuscire ad articolare, e che passa presto perché c'è altro da fare: il primo ballo, la torta, gli auguri degli zii che vengono da lontano.

Quello che manca ha a che fare con qualcosa di molto antico, non con la tradizione, né con la religione, né con la semplicità come valore in sé. Con la struttura che ogni rito di passaggio, in ogni cultura conosciuta, ha sempre richiesto per funzionare davvero: uno spazio in cui le cose potrebbero andare diversamente, in cui l'esito non è

garantito, in cui la trasformazione è reale perché il rischio è reale. La soglia, per fare il suo lavoro, deve essere davvero incerta.

Ingegnerizzarla, renderla confortevole e fotogenica e priva di imprevisti, non è un modo di onorarla meglio. È un modo di abolirla.

Il vocabolario per dire tutto questo viene dopo. Per ora, il momento sbagliato.

Parte Prima: Cosa richiede il mito

Il mito non è una storia antica. È una struttura che organizza l'esperienza in modo non-ordinario: sospende il tempo cronologico, apre uno spazio in cui le cose contano in modo diverso da come contano nel quotidiano. Il mito può abitare un matrimonio, un concerto, un pellegrinaggio, un rituale stagionale, una partita di calcio, un lutto condiviso. Non dipende dai contenuti ma dalla qualità dell'esperienza: dalla sensazione che ciò che sta accadendo ha un peso che trascende l'immediato.

Ma il mito non è gratuito. Ha condizioni. E la più essenziale è anche la più difficile da ingegnerizzare: la contingenza. La possibilità reale che le cose vadano diversamente, che l'esito sia incerto, che il fallimento sia possibile. Senza contingenza non c'è dramma, e senza dramma non c'è trasfigurazione.

Questa prima parte costruisce il vocabolario. Quattro concetti, quattro pensatori, quattro modi di dire la stessa cosa: il mito richiede il caso.

Il sacro e l'aleatorio

Mircea Eliade, storico delle religioni romeno che insegnò a Chicago fino alla sua morte nel 1986, dedicò la vita a una domanda sola: cosa fa sì che un'esperienza sia sacra e non ordinaria? La risposta che elaborò (nei libri fondamentali *Il sacro e il profano* e *Mito e realtà*) è più precisa di quanto la formulazione comune suggerisca.

Il sacro non è una qualità degli oggetti: è una qualità del tempo. Eliade distingue il tempo profano (il tempo ordinario, lineare, quello delle scadenze e degli appuntamenti) dal tempo sacro. Il tempo sacro non scorre: ritorna. Ogni rito autentico ricrea il tempo primordiale, *il* tempo in cui qualcosa è accaduto per la prima volta. La Pasqua cristiana non commemora la resurrezione: la ripete. Il pellegrinaggio non visita un luogo santo: attraversa di nuovo la distanza che i padri hanno attraversato. Il mito non narra: *riattiva*.

La condizione perché questo avvenga è che il rito non sia una performance stabilita ma una rottura reale del quotidiano. Il tempo sacro non si prenota: si apre, o non si apre. E la sua apertura richiede che il confine tra ordinario e straordinario sia attraversato davvero, non simulato.

Le pratiche divinatorie antiche illuminano questo punto da

un'angolatura inaspettata. L'I Ching, il libro-oracolo cinese che è al centro anche di *Causalità e Sincronicità*, non elimina il caso: lo struttura. Chi consulta l'oracolo non riceve una risposta precalcolata: riceve il risultato di un lancio di monete o di la divisione degli steli di achillea, un evento genuinamente casuale, che viene poi interpretato. Il caso non è un fastidio da correggere ma il medium attraverso cui qualcosa di non-ordinario può parlare.

Lo stesso vale per gli oracoli greci, per gli auspici romani, per molte pratiche di divinazione diffuse in ogni cultura conosciuta. Non sono sistemi di previsione: sono sistemi di *accoglienza del caso*. La differenza con l'ingegnerizzazione è radicale. L'ingegnerizzazione elimina il caso per controllare l'esito. La divinazione usa il caso come accesso a un ordine che sfugge al controllo razionale.

L'aura e il qui-e-ora

Nel 1935 Walter Benjamin scrisse un saggio che avrebbe cambiato il modo in cui pensiamo alla riproduzione dell'arte. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* è noto soprattutto per il concetto di *aura*: quella qualità irripetibile che ha un'opera nella sua presenza fisica, nella sua localizzazione unica nel tempo e nello spazio. Una fotografia del *David* di Michelangelo non ha l'aura del *David* a Firenze, anche se la riproduzione è perfetta. Qualcosa si perde nel trasferimento, qualcosa che Benjamin chiama «l'apparizione unica di una lontananza, per quanto vicina essa sia.»

Benjamin pensava a questo come a un fenomeno della riproduzione meccanica: le masse accedono all'arte attraverso la fotografia e il cinema, che replicano l'originale moltiplicandolo. L'aura si disperde perché l'opera perde il suo qui e il suo ora.

Il saggio che tenete in mano riguarda qualcosa di diverso. Non la riproduzione, ma il controllo. L'ingegnerizzazione non moltiplica un'esperienza originale: prende il controllo dell'esperienza stessa, ottimizzandola verso un risultato definito. La differenza è essenziale. Woodstock non viene copiato: viene ottimizzato in Coachella. Il pellegrinaggio a Santiago non viene riprodotto: viene ingegnerizzato in un tour guidato con tappe certificate e app che registrano i chilometri.

Nell'un caso e nell'altro l'aura scompare, ma per ragioni diverse. La riproduzione la disperde moltiplicando l'originale. Il controllo la sterilizza eliminando la contingenza. E la contingenza è esattamente il carburante dell'aura: quella combinazione irripetibile di circostanze,

rischi, imprevisti che fa sì che *questo* momento non possa essere altrove.

Un matrimonio ingegnerizzato dal wedding planner non è una copia di un matrimonio autentico: è un matrimonio a cui è stata sottratta la possibilità del caso. Il risultato assomiglia all'autentico, ne ha i segni esteriori, ma manca della qualità interna che lo renderebbe tale.

La soglia

Agli inizi del Novecento l'etnologo francese Arnold van Gennep condusse una ricerca comparativa su una vasta gamma di riti di passaggio in culture diverse: riti di iniziazione, matrimoni, funerali, cerimonie di ingresso in un nuovo status sociale. Nel 1909 pubblicò *Les rites de passage*, in cui identificò una struttura tripartita comune a tutte queste pratiche, indipendentemente dalla cultura di provenienza.

La struttura ha tre fasi. Prima la *separazione*: il distacco dallo stato precedente, la rottura con il quotidiano, la segnalazione che qualcosa di ordinario sta per finire. Poi la fase *liminale*, dal latino *limen*, soglia: un periodo di sospensione in cui il soggetto non è più quello che era e non è ancora quello che sarà. Infine la *reintegrazione*: l'ingresso nel nuovo status, il ritorno alla struttura sociale con una posizione cambiata.

La fase liminale è quella cruciale. È pericolosa, incerta, non strutturata. I riti di iniziazione la rendono spesso fisicamente difficile: isolamento, prove, dolore. La ragione è precisa. La trasformazione richiede che il soggetto sia davvero vulnerabile, davvero sospeso tra due stati. Se la soglia è sicura e confortevole, non è una soglia: è un corridoio.

Victor Turner, antropologo britannico che ha approfondito il lavoro di Van Gennep negli anni '60 e '70, ha introdotto il concetto di *communitas* per descrivere ciò che emerge nella fase liminale: un legame spontaneo, non gerarchico, non strutturato, tra le persone che condividono lo spazio della soglia. La *communitas* nasce dalla vulnerabilità condivisa, non dalla pianificazione condivisa. Non è il risultato di un team building: è il prodotto di una crisi affrontata insieme.

Il wedding planner elimina la fase liminale. La rende gestita, fotogenica, priva di imprevisti. Ma senza la fase liminale il rito di passaggio non trasforma: *fa bella figura*. E senza trasformazione, la *communitas* non emerge. Gli ospiti rimangono spettatori di un evento

anziché testimoni di una soglia.

Il gioco infinito

Nel 1986 il filosofo americano James P. Carse pubblicò un piccolo libro che si apre con una distinzione sola: esistono due tipi di gioco, i giochi finiti e i giochi infiniti. I giochi finiti si giocano per vincere: hanno regole fisse, confini stabiliti, un esito definito. I giochi infiniti si giocano per continuare a giocare: le regole cambiano, i confini si spostano, la sorpresa non li interrompe ma li alimenta.

Il mito abita il gioco infinito. Non ha un vincitore finale, non ha un risultato da ottimizzare. Può essere interrotto, può attraversare crisi, può ripartire in forme diverse. Ciò che lo alimenta è esattamente la sorpresa: l'imprevisto che costringe ad adattarsi, che rivela qualcosa che nessun piano aveva previsto.

La frase chiave di Carse è questa: *«Surprise causes finite play to end; it is the reason for infinite play to continue»* («La sorpresa pone fine al gioco finito; è la ragione per cui il gioco infinito continua»). La sorpresa chiude i giochi finiti: è un guasto, un'anomalia, qualcosa che il sistema non gestisce. Ma nei giochi infiniti la sorpresa è il carburante: senza di essa il gioco si ferma, si esaurisce, diventa rituale vuoto.

L'ingegnerizzazione converte sistematicamente ogni gioco infinito in un gioco finito. Definisce obiettivi, stabilisce metriche, ottimizza verso risultati. La sorpresa diventa un rischio da gestire, non una risorsa da abitare. Il matrimonio pianificato dal wedding planner è un gioco finito: ogni momento è previsto, ogni imprevisto è gestito, il risultato (le fotografie, il video, il ricordo) è garantito.

C'è nel titolo di questo saggio una variazione sull'originale di Carse che vale la pena esplicitare. I giochi ingegnerizzati sono contemporaneamente *finiti* (controllati, ottimizzati, chiusi verso un risultato) e *finti* (simulati, privati della contingenza che li renderebbe reali). In italiano le due parole convergono: portare un gioco all'eccesso di finitezza lo rende finto. È la struttura del paradosso che questo saggio tenta di descrivere.

Parte Seconda: La logica del controllo

Il programma dell'ingegnerizzazione è definibile con precisione: identificare le variabili rilevanti, ridurre la varianza indesiderata, ottimizzare verso un risultato definito, rendere il processo replicabile e scalabile. Applicato a ponti, farmaci, reti idriche, è uno degli strumenti più potenti che l'umanità abbia sviluppato. Applicato alle esperienze il cui valore dipende dall'imprevedibilità, produce un risultato paradossale: nell'ottimizzare, elimina esattamente la qualità che voleva produrre.

Questa non è una scoperta nuova. Quattro pensatori del Novecento, da prospettive diverse, hanno descritto la stessa struttura. È utile incontrarli nell'ordine che va dal più generale al più specifico: dal processo storico-strutturale (Weber) alla tecnica operativa (Taylor) alla conseguenza sistemica (Illich) al paradosso concettuale (Baudrillard).

Weber e il disincanto

Max Weber, sociologo tedesco che scriveva ai primi del Novecento, aveva identificato nella razionalizzazione il processo storico fondamentale della modernità occidentale. La sua formulazione (*Entzauberung der Welt*, il disincanto del mondo) descrive qualcosa di preciso: la progressiva sostituzione di ogni spiegazione magica, religiosa, tradizionale con spiegazioni razionali, calcolabili, tecnico-scientifiche.

Il disincanto non è un progetto: è un effetto. Nessuno vuole abolire il sacro, ma ogni ottimizzazione erode un po' della sua possibilità. La burocrazia risolve problemi che il carisma lasciava irrisolti. Il calcolo economico produce previsioni più affidabili dell'oracolo. La medicina moderna guarisce dove la preghiera non guarisce. Il progresso è reale. E il suo effetto collaterale è che il mondo si svuota progressivamente di qualità non misurabili.

Weber parla di una *gabbia d'acciaio* (*stahlhartes Gehäuse*): le strutture razionali create per aumentare la libertà umana finiscono per imprigionarla. La burocrazia nata per servire diventa fine a se stessa. Il mercato nato per coordinare i bisogni produce dipendenze che non scegliamo. Le strutture si autonomizzano da chi le ha costruite.

L'ingegnerizzazione dell'autenticità è una forma di gabbia d'acciaio

applicata al tempo libero. Anche qui la struttura nasce per un bisogno reale (organizzare, rendere accessibile, garantire qualità) e finisce per imprigionare ciò che voleva proteggere.

Taylor e l'ottimizzazione del gesto

Frederick Winslow Taylor pubblicò *The Principles of Scientific Management* nel 1911, ma il taylorismo come prassi era già in funzione nelle fabbriche americane degli anni precedenti. L'idea è semplice e potente: ogni gesto lavorativo può essere studiato, misurato, ottimizzato. Si identificano i movimenti inutili, si elimina la varianza, si standardizza la procedura ottimale. Il lavoratore diventa intercambiabile perché il suo gesto è stato depersonalizzato.

Quello che è meno ovvio è quanto il taylorismo sia sopravvissuto all'industria manifatturiera. La catena di montaggio ha ceduto il passo ai servizi, e i servizi si sono taylorizzati con metodi più sottili. Gli script dei call center (i copioni che stabiliscono parola per parola come aprire, condurre e chiudere ogni conversazione telefonica) sono taylorismo verbale: ogni interazione è studiata, ogni obiezione ha una risposta codificata, ogni emozione del cliente è classificata e gestita. I manuali di ospitalità degli hotel di lusso definiscono il tono di voce, la postura, la distanza fisica, il tempo massimo per aprire la porta. Il franchising è taylorismo dell'esperienza gastronomica: ogni hamburger deve essere identico all'altro, ogni sorriso deve avvenire entro tre secondi dall'ingresso del cliente.

La differenza tra un cameriere che sorride perché è contento di vedervi e un cameriere che sorride perché il manuale lo richiede entro tre secondi dall'ingresso è la differenza tra il mito e la sua simulazione. Entrambi i sorrisi hanno la stessa forma esteriore. Non producono la stessa esperienza.

Illich e la controproduttività

Ivan Illich, pensatore viennese di formazione teologica e filosofica che trascorse gran parte della vita in Messico, elaborò negli anni '70 un concetto che rende visibile la struttura paradossale di molte istituzioni moderne. Lo chiamò *controproduttività*: quando uno strumento o un'istituzione supera una certa soglia di sviluppo, comincia a produrre il contrario di ciò per cui era stato creato.

La medicina oltre una soglia produce malattia: i farmaci causano effetti collaterali, gli ospedali diffondono infezioni, la medicalizzazione trasforma esperienze normali (la gravidanza, la

vecchiaia, il dolore) in patologie che richiedono intervento tecnico. La scuola oltre una soglia produce ignoranza: standardizza il sapere, spegne la curiosità, produce diplomati incapaci di apprendere autonomamente. I trasporti oltre una soglia immobilizzano: le autostrade rallentano i centri urbani, il tempo guadagnato in velocità viene perso in code e parcheggi.

L'ingegnerizzazione dell'autenticità è un caso di controproduttività nel senso di Illich. Il turismo autentico produce inautenticità. Il festival organizzato per creare comunità produce isolamento performativo. Il team building progettato per rafforzare i legami produce due giorni piacevoli e poi il ritorno alle dinamiche preesistenti. In tutti questi casi la soglia è stata superata: lo strumento produce l'opposto di ciò che promette.

La soglia di Illich è lo strumento analitico più utile per la Parte Terza di questo saggio. Non ogni organizzazione produce controproduttività: c'è un punto fino al quale pianificare aiuta, e oltre il quale distrugge. Il problema non è organizzare un matrimonio: è che oltre una certa intensità di pianificazione, la cerimonia inizia a produrre l'opposto di ciò per cui esiste.

Il paradosso dell'autenticità

L'autenticità non può essere prodotta: può solo emergere. Questa frase, che sembra ovvia, è in realtà la più difficile da accettare per un'epoca che ha convertito ogni bisogno umano in un mercato.

Jean Baudrillard, filosofo francese, ha descritto in *Simulacri e simulazione* la fase più avanzata di questo processo: il simulacro. Un simulacro non è una copia di un originale: è un'immagine senza originale. Nella fase del simulacro, la distinzione tra reale e rappresentazione collassa: il simulacro non imita il reale, lo *produce*. L'ingegnerizzazione dell'autenticità non produce copie di esperienze autentiche. Produce esperienze che *sostituiscono* le autentiche, rendendole progressivamente inaccessibili.

Il paradosso è strutturale, non accidentale. Progettare l'autenticità è come voler sorprendere qualcuno con una sorpresa annunciata: il gesto è formalmente identico ma funzionalmente opposto. La sorpresa annunciata non sorprende. Il momento autentico progettato non è autentico. E tuttavia l'industria dell'esperienza (turismo, wellness, entertainment, gastronomia, festival) è interamente fondata su questo tentativo impossibile, e prospera perché il bisogno a cui risponde è reale.

La risposta dell'industria alla mancanza di autenticità è produrre i *segni* dell'autenticità: la semplicità calcolata, la fatica garantita, il rischio apparente, l'imperfezione voluta. Questi segni producono un effetto temporaneo. Ma l'effetto tende a deflazionarsi: richiede dosi sempre più alte per produrre lo stesso risultato. L'iperreale di Baudrillard (quella forma di rappresentazione che supera il reale in intensità proprio perché ne elimina le imperfezioni, finendo per sostituirlo) è più intenso dell'originale e più vuoto: non per contraddizione ma per struttura.

Parte Terza: I campi

Le prime due parti hanno costruito il vocabolario: cosa richiede il mito, come funziona l'ingegnerizzazione. Questa terza parte lo applica a campi specifici. Non è un catalogo sociologico: ogni sottogruppo illumina un meccanismo distinto attraverso cui l'abolizione del caso produce la perdita del mito. I casi non si sommano: si moltiplicano.

L'evacuazione della soglia

Riti di passaggio privati della loro fase liminale. Il meccanismo è quello descritto da Van Gennep e Turner: quando la soglia viene resa confortevole e prevedibile, il rito fa bella figura ma non trasforma. I quattro casi che seguono applicano questo meccanismo a contesti diversi, con gradi crescenti di paradosso.

Il Gender Reveal. Alle altre forme di ingegnerizzazione del rito si potrebbe obiettare che almeno c'era qualcosa di autentico a cui tornare: un matrimonio, una nascita, una comunità reale. Il Gender Reveal non ha questo alibi: è un caso radicale, una cerimonia nata simulacro, senza originale da degradare.

L'origine è documentata e recente. Intorno al 2008, la blogger americana Jenna Karvunidis pubblicò online le fotografie della festa in cui aveva rivelato il sesso del nascituro tagliando una torta con l'interno colorato di rosa. L'idea si diffuse via social media e nel giro di un decennio è diventata un'industria globale: torte a sorpresa, fuochi d'artificio, cannoni di coriandoli, smoke bombs colorati, aerei che disegnano cuori nel cielo. Nessuna radice culturale, religiosa o antropologica. Nata per il contenuto da condividere (la foto, il video, le reazioni), non come risposta a un bisogno rituale preesistente.

Jenna Karvunidis ha dichiarato pubblicamente di rimpiangere di averla creata. Ha osservato che l'intera attenzione si sposta sul sesso del bambino invece che sul bambino. Ha poi aggiunto che sua figlia, quella del Gender Reveal originale, veste in modo che la categoria di partenza non prevedeva, giacca e cravatta, e che lei stessa ha dovuto difendere dagli insulti: il rito costruito attorno a una categoria ha incontrato il limite intrinseco di quella categoria.

I danni materiali completano il quadro paradossale: diversi Gender Reveal negli Stati Uniti hanno causato incendi (il più grave in California nel 2020, con circa novemila ettari bruciati, ventiduemila

acri, e un vigile del fuoco morto), esplosioni accidentali, almeno un caso mortale per un ordigno improvvisato. Il rito senza mito, quando vuole compensare l'assenza di profondità con l'intensità dello spettacolo, può diventare letteralmente pericoloso.

Il Baby Shower. Caso distinto ma complementare. Non è nato come simulacro puro: ha un'origine in una pratica comunitaria americana del dopoguerra in cui le amiche della futura madre si riunivano per portarle doni pratici, una forma di solidarietà materiale reale. Importato in Europa tra gli anni 2000 e 2010, è arrivato già come prodotto commerciale, saltando l'evoluzione organica che aveva avuto in America.

Il nome dice tutto: "shower" significa essere sommersi, coperti di qualcosa. La madre viene "sommersa di regali." La cerimonia è strutturalmente centrata sulla donazione di oggetti. La solidarietà comunitaria si traduce in lista nascita; il legame affettivo viene mediato e quantificato attraverso il consumo.

Ma il caso analitico più interessante non è il Baby Shower in sé: è la galassia di cerimonie che si è accumulata intorno alla nascita di un figlio. Foto dell'ecografia sui social, servizio fotografico del pancione, Baby Shower, Gender Reveal, Welcome baby party, battesimo o cerimonia laica di benvenuto, eventualmente i cento giorni di vita mutuati dalla tradizione asiatica. Posta in sequenza, questa costellazione rivela la struttura di Van Gennep capovolta: la soglia vera (il parto, la trasformazione reale) avviene in una sala clinica, spesso senza testimoni significativi, in un contesto tecnico e controllato. Tutta la cerimonia si sposta *attorno* all'evento, nei giorni e nelle settimane prima e dopo. Invece di attraversare la soglia, ci si accampa fuori dalla porta.

La Prima Comunione. Rito religioso cristiano con una struttura Van Gennepiana autentica: il bambino si separa dallo stato di non-iniziato, attraversa la preparazione (la catechesi, il ritiro, la confessione), e viene reintegrato come membro pieno della comunità dei fedeli. La liturgia è ricca, i simboli sono carichi, la trasformazione ha un contenuto preciso.

In pratica, nel contesto italiano contemporaneo, la Prima Comunione è spesso organizzata con la stessa logica del wedding planning: scelta dell'abito (o del completo), della location per il ricevimento, del menu, del fotografo, dei confetti personalizzati. La pianificazione del ricevimento precede, nei mesi, la pianificazione della preparazione spirituale.

Il risultato è un doppio evento: la cerimonia religiosa, che dura un'ora, e il ricevimento, che dura una giornata. Il secondo ha assorbito la centralità del primo. Il sacro diventa il pretesto per il convivio. Il rito di passaggio rimane formalmente intatto (le parole, i gesti, l'eucaristia), ma il peso dell'attenzione e dell'energia organizzativa si è spostato sul perimetro mondano. La soglia c'è ancora, ma è diventata decorativa.

Il compleanno dei bambini. Il caso più silenzioso, e forse per questo il più istruttivo. Non c'è nessun rito di passaggio religioso o culturale da snaturare: il compleanno di un bambino di sette anni non ha mai avuto una struttura liminale codificata. Eppure qualcosa si è perso nella trasformazione dall'anonima festa con i compagni di classe alla produzione teatrale con tema.

La torta fatta in casa con le candeline storte, i giochi in cortile, il sacchetto di caramelle come unica gratificazione: quella festa era imperfetta, imprevedibile, non documentabile. Produceva gioia. La festa tematizzata (principesse, supereroi, dinosauri), con scenografia noleggiata, animatori professionisti, photobooth, party bag personalizzate, palloncini con l'età stampata sopra, è perfetta, prevedibile, ampiamente documentata. Produce ansia da performance (nell'adulto che la organizza, spesso anche nel bambino che la riceve) e fotografie.

Quello che è andato perduto non è la qualità, ma la contingenza: la possibilità che qualcosa vada storto, che un bambino pianga, che la torta sia brutta, che il gioco non funzioni. Quella possibilità era il respiro della festa. Toglierla non la migliora: la trasforma in uno spettacolo su se stessa.

Il tempo sacro colonizzato

Se i riti di passaggio vengono privati della soglia, i riti ciclici vengono colonizzati dall'interno: il tempo sacro si riempie di obblighi gestionali fino a diventare un'altra forma del tempo ordinario, più costosa e più affollata.

Il Natale. Il caso è paradossale in un modo specifico: non esiste un Natale "originale" autentico a cui l'ingegnerizzazione commerciale avrebbe strappato la magia. Il Natale come lo conosciamo è già in larga parte un'invenzione ottocentesca, sedimentata in tempi rapidi e con apporti eterogenei. L'albero decorato è tedesco, documentato a Strasburgo dal primo Seicento, portato a corte in Inghilterra dalla regina Carlotta nel 1800 e reso popolare da Alberto di Sassonia-

Coburgo dal 1840, attraverso le illustrazioni della stampa popolare. Il Babbo Natale nella forma moderna (il rosso, la slitta, le renne) è un'elaborazione americana dell'Ottocento, la slitta e le renne da Clement Clarke Moore nel 1823, la figura panciuta in rosso da Thomas Nast fra il 1863 e il 1881, consolidata negli anni Trenta da una campagna pubblicitaria della Coca-Cola. I regali sotto l'albero, le calze al camino, il cenone della vigilia: ciascuno ha una storia di costruzione culturale relativamente recente.

Questo non significa che il Natale sia falso. Significa che nessuna istituzione culturale cade dal cielo: si costruisce nel tempo attraverso sedimentazioni, prestiti, invenzioni. Claude Lévi-Strauss, in un breve saggio del 1952, *Le Père Noël supplicié* (Babbo Natale giustiziato), analizzò la controversia scoppiata a Digione quando il clero fece impiccare e bruciare un fantoccio di Babbo Natale sul sagrato della cattedrale, davanti a centinaia di bambini dei patronati radunati ad assistere, e lo scandalo finì sui giornali. La sua lettura antropologica coglie qualcosa di preciso: Babbo Natale è un mito genuinamente moderno, sorto nel Novecento, non la corruzione di un rito antico. Come tale, dimostra che la modernità è ancora capace di generare miti, ma solo quando non li progetta deliberatamente. Babbo Natale non è stato inventato per essere un mito: lo è diventato.

Il problema non è che il Natale sia una costruzione, ma che l'ingegnerizzazione commerciale abbia colonizzato il suo nucleo funzionale.

Cosa fa il Natale quando funziona? Produce una *rottura del tempo ordinario*: il tempo si sospende, le regole normali si allentano, gli incontri avvengono fuori dai contesti consueti. È tempo sacro nel senso di Eliade, non perché sia religioso, ma perché è non-ordinario. L'ingegnerizzazione commerciale non lo distrugge direttamente: lo colonizza progressivamente. Il tempo sacro si riempie di obblighi (i regali da comprare, le cene da organizzare, le aspettative da gestire, i parenti difficili da navigare) fino a diventare un'altra forma del tempo gestionale. Il risultato è quello strano esaurimento che molte persone descrivono il 26 dicembre: la sensazione di aver attraversato qualcosa di intenso senza aver vissuto niente di particolare.

L'inflazione rituale. Quando tutto è cerimonia, niente è cerimonia. La struttura del sacro richiede uno sfondo profano su cui risaltare: la rottura del quotidiano è possibile solo se esiste un quotidiano da cui rompere. Se ogni momento significativo della vita viene celebrato con un evento organizzato, la soglia tra ordinario e straordinario si dissolve.

L'industria dell'evento ha risposto al bisogno reale di celebrare le soglie della vita: il pensionamento, l'anniversario di coppia, il trentesimo compleanno, la laurea, il trasferimento in una nuova città. Per ciascuna di queste occasioni esiste ora un repertorio di possibilità: la cena speciale, la fuga romantica, il weekend con gli amici, il brunch tematico, la photosession commemorativa. Ciascuna risposta è legittima e spesso piacevole.

Il problema è cumulativo. Quando ogni soglia viene celebrata con la stessa intensità organizzativa, nessuna soglia ha più peso specifico. L'anniversario di matrimonio viene trattato con lo stesso registro del compleanno del nonno, che a sua volta non si distingue organizzativamente dal pensionamento del collega. Il risultato non è che tutte le celebrazioni vengono elevate: è che tutte vengono abbassate al livello del gestibile. L'ordinarietà si espande, il sacro si ritira.

La comunità in kit

La *communitas* di Turner (il legame spontaneo, non gerarchico, che emerge nella vulnerabilità condivisa) è anche la promessa più frequentemente venduta dall'industria dell'esperienza. Festival, team building, ristoranti conviviali, vacanze di gruppo: la comunità viene offerta come prodotto. Ma la *communitas* non si produce. Emerge, o non emerge.

I festival musicali. Nell'agosto del 1969, nel campo di Max Yasgur a Bethel, nello stato di New York, si radunarono tra trecento e quattrocentomila persone in condizioni che nessun organizzatore avrebbe potuto prevedere o volere: il traffico bloccò ogni via di accesso per decine di chilometri, l'approvvigionamento alimentare collassò, le strutture sanitarie erano per un decimo di quelle necessarie, nessun headliner si esibì all'orario previsto. Il palco affondava nel fango. Tre giorni di caos.

Woodstock è diventato uno dei miti fondativi della cultura popolare del Novecento non nonostante tutto questo, ma attraverso tutto questo. Il senso di comunità che i presenti descrivono, e che i documenti filmati e fotografici trasmettono, era il prodotto diretto della vulnerabilità condivisa, degli imprevisti affrontati insieme, dell'assenza di alternative. Quando non puoi andartene e non sai cosa succederà, sei costretto a stare con le persone che hai intorno. La *communitas* emerge da quella costrizione.

Coachella Valley Music and Arts Festival, che si tiene ogni aprile nel

deserto della California, ha un budget nell'ordine di centinaia di milioni di dollari. I biglietti per tre giorni costano tra i 400 e i 1000 dollari. Esistono pacchetti VIP con accesso a zone riservate, ristoranti, docce private. Influencer e brand ambassador ricevono inviti gratuiti in cambio di contenuti social. Il campeggio ha una sezione luxury con letti, aria condizionata, colazione inclusa. Ogni area del festival è studiata per la fotografia: le installazioni artistiche sono progettate per essere iconiche sui social, la sorpresa è assente per design, il rischio è gestito, la vulnerabilità è facoltativa. La *communitas* non emerge: al suo posto c'è la performance della comunità: migliaia di persone che documentano di essere insieme.

Tra Woodstock e Coachella non c'è una rottura netta: c'è un continuum. Ogni festival ottimizza verso la sicurezza, la prevedibilità, il profitto. Ogni ottimizzazione rimuove un po' di contingenza. A un certo punto la soglia viene attraversata e ciò che rimane è uno *show*, non un *evento*. Glastonbury, il festival britannico, resiste parzialmente a questo processo (il fango è genuino, la logistica è notoriamente imperfetta), ma è anche un'industria da decine di milioni di sterline con una vendita che si esaurisce in mezz'ora. La domanda è quanta contingenza possa sopravvivere all'istituzionalizzazione.

Il team building. Il caso più esplicito di controproduttività nel senso di Illich. Il legame tra colleghi è un prodotto della collaborazione reale nel tempo: cresce attraverso le difficoltà affrontate insieme, le decisioni prese in condizioni di pressione, i fallimenti e le riprese condivisi. Non si produce in due giorni di attività strutturate.

Eppure l'industria del team building (arrampicata, escape room, cucina di gruppo, sessioni di mindfulness aziendale, giornate di volontariato corporate) promette esattamente questo: comunità in kit, coesione in due giorni, fiducia in un pomeriggio. Le ricerche sul tema indicano che queste attività non producono coesione duratura: producono due giorni piacevoli e poi il ritorno alle dinamiche preesistenti, spesso con la sensazione aggiuntiva di aver perso tempo.

La ragione è quella che Turner descriverebbe immediatamente: la *communitas* richiede vulnerabilità reale. L'arrampicata in una palestra attrezzata non è pericolosa. La cucina di gruppo in un contesto professionale non richiede sacrificio. La vulnerabilità messa in scena in un contesto sicuro non produce le stesse conseguenze di quella genuina. Il management ha bisogno di fare qualcosa di visibile per il clima aziendale; l'industria del team building vende visibilità, non coesione.

Il cibo "autentico". In Italia, paese in cui il cibo è simultaneamente cultura, identità, storia locale e materia di discussione permanente, la ristorazione autentica è diventata uno dei campi di battaglia più fertili per l'analisi del paradosso.

La trattoria "come una volta" è riconoscibile a colpo d'occhio: arredamento di recupero (tavoli di legno grezzo, sedie scompagnate, bottiglie di vino come decorazione), lavagne scritte a mano con i piatti del giorno, il proprietario che viene al tavolo e racconta la storia del piatto. Può essere autentica, o può essere una performance studiata da un consulente di brand. Dall'esterno, la differenza è invisibile. L'industria ha imparato a riprodurre i segni dell'autenticità con la stessa cura con cui la trattoria originale produceva autenticità senza pensarci.

Il caso del cibo di strada rende il meccanismo ancora più visibile. Il taco messicano, il bánh mì vietnamita, il falafel libanese nella loro forma originale sono cibo semplice, economico, spesso consumato in piedi, in contesti di scarso comfort. In Europa questi piatti sono diventati "street food": food truck con brand e logo, prezzi da ristorante, arredamento industrial-chic. Non è più cibo di strada: è la rappresentazione del cibo di strada, purificata degli elementi scomodi e trasformata in esperienza consumabile.

Il caso limite è il ristorante Noma di René Redzepi a Copenhagen, più volte eletto migliore ristorante del mondo, interamente dedicato alla cucina nordica "autentica": ingredienti locali e stagionali, fermentazioni tradizionali, ricette ispirate alle pratiche alimentari della regione. Il menu degustazione costa centinaia di euro a persona, la lista d'attesa dura mesi, l'esperienza è curata in ogni dettaglio. La domanda si pone da sola: a che punto l'artigianalità elevata all'ennesima potenza cessa di essere artigianalità e diventa la versione più sofisticata della sua simulazione?

Il simulacro assoluto

Ci sono luoghi e pratiche in cui il processo è completato: la traccia dell'originale è sparita, e ciò che rimane non è una copia degradata ma un'esperienza che si presenta come originale perché non ha più un originale da cui essere degradata.

Disneyland. Il laboratorio più estremo e più istruttivo dell'ingegnerizzazione dell'autenticità. I percorsi dei parchi Disney sono progettati per condurre i visitatori attraverso i negozi di souvenir all'uscita delle attrazioni. Le code vengono rese sopportabili con

intrattenimento continuo. I *cast member* (così vengono chiamati i dipendenti, non "lavoratori" ma "attori") non possono ammettere di essere stanchi o infelici: il manuale prevede risposte standard a ogni scenario emotivo del visitatore. Alcuni padiglioni diffondono profumazioni artificiali mediante un sistema brevettato. I castelli vengono costruiti in prospettiva forzata, con le torri superiori più piccole di quelle inferiori, per sembrare più alti di quanto siano.

Il risultato di tutto questo controllo è qualcosa che Baudrillard ha descritto come *iperreale*: non la simulazione di qualcosa di reale, ma qualcosa di più reale del reale. Disneyland non rappresenta la magia: la produce. Un bambino che vive un incontro a Disneyland sperimenta qualcosa di genuinamente meraviglioso: più intenso, più coerente, più affidabile di qualunque incontro imprevedibile. L'iperreale supera il reale perché elimina le sue imperfezioni.

Baudrillard ha scritto: «Disneyland è presentata come immaginaria per far credere che il resto sia reale, quando in realtà tutta Los Angeles e l'America che la circonda non sono più reali, ma appartengono all'ordine dell'iperreale e della simulazione.» Non è che Disneyland è falsa e l'America è vera: è che Disneyland rende visibile che tutta l'America funziona già come Disneyland.

La domanda aperta è la più inquietante: i bambini vivono Disneyland come magia autentica. Significa che il mito può essere ingegnerizzato per chi non sa che lo è? E quando lo sapranno, quando il velo si solleverà, cosa resterà?

Il turismo iperreale. Dean MacCannell, sociologo americano, ha pubblicato nel 1976 *The Tourist*, un'analisi sistematica del turismo moderno come fenomeno culturale. La sua tesi centrale è che il turista contemporaneo è mosso dalla ricerca dell'autentico: vuole vedere come vivono *davvero* le persone, vuole accedere alla realtà al di là della facciata turistica. Ma questa ricerca è strutturalmente frustrata.

MacCannell usa la categoria del sociologo Erving Goffman (*front stage* e *back stage*) per descrivere il meccanismo. Il turista vuole il *back stage*: la cucina del ristorante, la casa del pescatore, la bottega dell'artigiano. L'industria turistica risponde creando *back stage visitabili*: ambienti costruiti per sembrare autentici, con artigiani che lavorano "come una volta" per i turisti che guardano. Il retroscena diventa esso stesso una recita.

Il caso di Venezia rende il paradosso visibile alla massima scala. La città più fotografata d'Europa si è svuotata di residenti negli ultimi

decenni: il costo della vita, le inondazioni sempre più frequenti, la saturazione turistica hanno reso impossibile abitarci per chiunque non lavori nel settore del turismo. Quello che rimane è una città che è diventata il proprio museo di se stessa: i gondolieri in costume storico, i vetrai di Murano che lavorano sotto gli sguardi dei visitatori, i ristoranti che servono gli stessi piatti pensati per il turista medio. L'originale e la sua rappresentazione si sono sovrapposti al punto da essere indistinguibili.

Umberto Eco ha descritto questo fenomeno negli anni '70 come *iperreale*: il falso assoluto, realizzato con cura ossessiva, produce un'esperienza più intensa dell'originale proprio perché è senza imperfezioni. Il turista che visita Venezia oggi riceve un'esperienza più "veneziana" di quella che avrebbe ricevuto cinquant'anni fa: più densa di simboli, più fotogenica, più narrativamente coerente. E precisamente per questo, meno vera.

Il feticismo dell'autenticità

C'è una trappola simmetrica a quelle descritte fin qui, e per certi versi più interessante perché più difficile da riconoscere: la critica all'inautenticità diventa essa stessa un prodotto.

Il turista "alternativo" che cerca l'esperienza non-turistica, il consumatore "consapevole" che paga di più per la filiera corta e il prodotto artigianale, l'hipster che sceglie il quartiere popolare perché non è ancora gentrificato: ciascuno di questi comportamenti è mosso da un bisogno reale di autenticità. E ciascuno produce, come effetto collaterale, esattamente ciò da cui cercava di scappare. Il turista alternativo crea l'industria del turismo alternativo. Il consumatore consapevole crea il mercato del *premium* autentico: prodotti e servizi venduti a prezzo maggiorato in ragione della loro pretesa autenticità: dal formaggio di malga all'artigianato certificato, dal caffè a chilometro zero al turismo responsabile. L'hipster crea la gentrificazione del quartiere che abitava perché non era gentrificato.

La ricerca dell'autentico è già una forma di ingegnerizzazione dell'autentico, solo più sofisticata, e quindi più difficile da riconoscere. Il feticismo dell'autenticità non produce autenticità: produce una versione più elaborata della sua simulazione, a prezzo più alto.

Questo non è un argomento per la rassegnazione. È un argomento per la consapevolezza. Riconoscere la trappola non significa smettere di cercare ciò che conta: significa cercare con occhi più onesti, senza la pretesa che la critica dell'inautenticità ci esenti dal paradosso.

Parte Quarta: Ciò che l'ingegnerizzazione non può fare

Le prime tre parti hanno descritto il paradosso e i suoi campi di applicazione. Questa quarta parte non propone una soluzione: non esiste una tecnica per produrre il mito, e pretendere di averla trovata ricadrebbe nello stesso errore descritto finora. Propone invece una mappa di ciò che rimane fuori portata dell'ingegnerizzazione, e perché. Non per nostalgia di un'autenticità pre-moderna, non per rifiuto della tecnica, ma per capire dove si trova il limite e cosa si trova al di là.

L'antifragilità

Nassim Nicholas Taleb, matematico e filosofo libanese-americano, ha introdotto nel 2012 il concetto di *antifragilità* per descrivere una categoria di sistemi che non rientrano nella distinzione comune tra fragile (si rompe sotto stress) e robusto (resiste allo stress). I sistemi antifragili traggono nutrimento dalla varianza: crescono grazie allo stress, si rafforzano negli imprevisti, si consolidano nella crisi.

Il mito è antifragile. Si rafforza negli imprevisti, cresce nell'ostacolo, si tramanda attraverso le crisi che non ha eliminato. La "Mano di Dio" di Maradona (gol irregolare, dichiaratamente irregolare, segnato in una partita tra Argentina e Inghilterra quattro anni dopo la guerra delle Falkland) è uno dei miti più potenti del calcio mondiale proprio perché era irregolare e imprevedibile. Un gol normale, regolare, in condizioni ordinarie, non avrebbe avuto quell'impatto. Il mito richiede attrito.

L'ingegnerizzazione, riducendo la varianza visibile, accumula fragilità nascosta. Taleb lo descrive per i sistemi finanziari, dove la stabilità artificiale nasconde vulnerabilità che esplodono quando il caso irrompe con forza, ma la struttura vale per qualsiasi sistema privato della varianza. Eliminando i piccoli imprevisti, si produce un sistema che non sa più come gestirne di grandi. Eliminando le piccole autenticità quotidiane, si produce un mondo che non sa più generare mito. E quando il caso irrompe, come sempre irrompe, non c'è più il vocabolario per viverlo.

Progettare le condizioni, non l'esperienza

Ilya Prigogine, chimico e fisico belga premio Nobel, ha studiato i

sistemi dissipativi: sistemi fisici che operano lontano dall'equilibrio termodinamico e che, invece di degradarsi verso il disordine, producono spontaneamente strutture ordinate. Il paradosso della termodinamica classica (perché certi sistemi fisici generano ordine invece di collassare verso l'entropia?) trova risposta nella lontananza dall'equilibrio: sono proprio le fluttuazioni, le perturbazioni, le instabilità a generare strutture nuove.

La connessione con questo saggio e con *Causalità e Sincronicità* (quinto volume della Collana Erranze, dedicato al rapporto tra caso e significato) è precisa: nei sistemi dissipativi non si progetta l'ordine che emerge. Si creano le condizioni perché possa emergere. Le condizioni includono necessariamente la fluttuazione, l'instabilità, la possibilità del cambiamento imprevisto. Un sistema perfettamente controllato, senza perturbazioni, rimane all'equilibrio termodinamico, che è un altro nome per la morte.

Applicato all'autenticità: esiste una forma di ingegneria che non produce l'esperienza ma crea le condizioni perché possa accadere. Non elimina il caso: lascia spazio perché il caso operi. È la differenza tra costruire una cattedrale (uno spazio in cui qualcosa può accadere, senza garanzia di cosa) e costruire un parco tematico sulla cattedrale, dove ogni esperienza è già prevista e garantita.

Questa distinzione non è romantica: è operativa. Progettare le condizioni significa scegliere i luoghi, le persone, le strutture temporali, le assenze giuste, non i contenuti. Significa rinunciare al controllo dell'esito. Significa accettare che il risultato potrebbe essere deludente, o inaspettato, o migliore di quanto previsto.

La posizione del saggio

Non è possibile tornare a un'autenticità pre-ingegneristica: non è mai esistita nel senso romantico in cui la si immagina, e anche se fosse esistita, la modernità non offre vie di ritorno. Non è nemmeno possibile, né desiderabile, rifiutare l'organizzazione in quanto tale: il problema non è pianificare, ma il grado e il tipo di pianificazione.

La posizione che emerge da questo saggio è quella di chi distingue, caso per caso, tra due forme di ingegneria: quella che produce l'esperienza e quella che crea le condizioni per l'esperienza; quella che controlla l'esito e quella che protegge la possibilità del caso; quella che abolisce la soglia e quella che la rende attraversabile.

Questa distinzione non ha una formula. Non si risolve in una regola

applicabile. Si impara con l'esercizio del riconoscimento: la capacità di vedere quando il controllo ha superato la soglia di Illich, quando la gestione sta evacuando la fase liminale di Van Gennep, quando il gioco finito ha sostituito il gioco infinito di Carse.

Il caso non va abolito. Va lasciato lavorare.

Epilogo: Il caso che rimane

Questo saggio ha una struttura, un argomento, un piano. Quattro parti, ciascuna con le proprie sottosezioni, una mappa delle fonti, un sommario. È ingegnerizzato.

La domanda che si è posta sul mito si rivolge inevitabilmente anche a se stessa. Un saggio pianificato sull'impossibilità di pianificare l'autenticità può essere autentico? È una domanda seria, non retorica. La risposta non è nel contenuto (che può essere corretto o sbagliato indipendentemente da come è stato scritto), ma nella qualità dell'attenzione con cui è stato scritto e con cui viene letto. E quella qualità nessuna struttura può garantirla: dipende da qualcosa che accade o non accade nella soglia tra chi scrive e chi legge, in uno spazio che nessun piano può precostituire.

Il matrimonio del Prologo. Adesso c'è il vocabolario per dire cosa mancava. Mancava la fase liminale: la soglia era stata resa confortevole, prevedibile, fotogenica, e senza la soglia il rito non trasforma. Mancava la contingenza: la possibilità che le cose andassero diversamente, che qualcosa non funzionasse, che l'imprevisto aprisse uno spazio non pianificato. Mancava il gioco infinito: la sorpresa era stata eliminata perché la sorpresa è un problema nei giochi finiti.

Sapere questo non basta a recuperare ciò che mancava. Il caso abolito non si restaura per decreto. Ma riconoscerlo è già qualcosa: è la differenza tra un'esperienza che produce solo fotografie e un'esperienza che lascia una traccia.

Carse scriveva che i giochi infiniti si giocano per continuare a giocare. Il mito non si conclude: si interrompe, riprende, cambia forma, sopravvive alle crisi che non avrebbe dovuto sopravvivere. Non è antifragile perché resiste agli imprevisti: è antifragile perché li incorpora, li trasforma in parte della storia, continua attraverso di essi.

I giochi finti e i giochi finiti coincidono, alla fine, nel loro effetto: producono uno spettacolo che assomiglia al gioco senza averne la struttura. Ciò che distingue il mito dalla sua simulazione non è visibile dall'esterno: non si misura nella qualità delle fotografie, nell'eleganza dell'organizzazione, nella fedeltà ai dettagli. Si sente in quello spazio incerto tra il qui e l'altrove, tra il previsto e l'imprevisto, tra il controllo e il caso.

Il caso che rimane, quello che nessuna ingegnerizzazione è riuscita ad abolire del tutto, è lì. Non garantisce niente. Ma è ancora lì.

Testi di riferimento

Il mito, il rito, il sacro

Mircea Eliade, *Il sacro e il profano* (Das Heilige und das Profane), 1957
Mircea Eliade, *Mito e realtà* (Myth and Reality), 1963
Arnold van Gennep, *I riti di passaggio* (Les rites de passage), 1909
Victor Turner, *Il processo rituale. Struttura e antistruttura* (The Ritual Process), 1969
James P. Carse, *Giochi finiti e giochi infiniti* (Finite and Infinite Games), 1986
Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 1935

La logica del controllo

Max Weber, *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*, 1905
Max Weber, *Economia e società* (Wirtschaft und Gesellschaft), 1922 (postumo)
Frederick Winslow Taylor, *L'organizzazione scientifica del lavoro* (The Principles of Scientific Management), 1911
Ivan Illich, *La convivialità* (Tools for Conviviality), 1973
Ivan Illich, *Nemesi medica* (Medical Nemesis), 1976
Jean Baudrillard, *Simulacri e simulazione* (Simulacres et simulation), 1981

I campi e i casi

Dean MacCannell, *Il turista. Una nuova teoria della classe agiata* (The Tourist), 1976
Umberto Eco, *Dalla periferia dell'impero* (Travels in Hyperreality), 1977
Claude Lévi-Strauss, *Babbo Natale giustiziato* (Le Père Noël supplicié), 1952
Guy Debord, *La società dello spettacolo* (La Société du spectacle), 1967
Erving Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione* (The Presentation of Self in Everyday Life), 1959
Nassim Nicholas Taleb, *Antifragile. Prosperare nel disordine* (Antifragile), 2012
Ilya Prigogine, Isabelle Stengers, *La nuova alleanza. Metamorfosi della scienza* (La Nouvelle Alliance), 1979

Nella stessa collana

1. *Il Golem — Argilla e Parola*
2. *Abitare la Soglia — Una cartografia della coscienza*
3. *Errare — Mito e Spazio del Labirinto*
4. *Il Luogo Comune — Viaggiare nell'Epoca della Sua Riproducibilità*
5. *Causalità e Sincronicità — Una problematizzazione senza tesi*
6. *Vendere il Cielo — La Pubblicità come Paesaggio Totale*
7. *La Natura non Esiste — Una storia culturale dell'ambiente*
8. *La Piazza Privata — Media dal basso, proprietà dall'alto*
9. *Il Sudore della Fronte — Una storia culturale del lavoro*
10. *I Parenti Poveri — Storia culturale e scientifica dei Neandertal*
11. *La Creatura Imperfetta — Umanesimo, Transumanesimo, Postumanesimo*

L'autore

Giovanni Martini, sociologo, vive in Trentino sull'Altopiano di Pine'. Lettore onnivoro con una predilezione per la narrativa speculativa, la filosofia e la scienza, coltiva da sempre la ricerca di connessioni tra discipline distanti: fisica e coscienza, Oriente e Occidente, mito e tecnologia. Preferisce le tensioni irrisolte alle sintesi facili. La *Collana Erranze* è il luogo in cui raccoglie questi sconfinamenti.